



YAYASAN PERGURUAN 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS HUKUM

Jl. Semolowaru 45-Surabaya 60118, Telp. (031) 5926014

Laman: <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/dih>

Surel: jurnaldih@untag-sby.ac.id

Nomor : 4/XI/DIH/2019

Perihal : Penerimaan Naskah Publikasi DIH: Jurnal Ilmu Hukum

Sehubungan dengan Penerbitan berkala DIH: Jurnal Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dengan ISSN 0216-6534 (media cetak) dan, maka dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Billy Handiwiyanto, Wisnu Aryo Dewanto

Institusi : Universitas Surabaya

Telepon : -

Judul Artikel :

Perlindungan Hukum Terhadap Hak Pecipta Software Yang Nomor Serialnya Dikomersialkan Tanpa Hak Di Cyber Space Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Berdasarkan hasil kaji ulang, artikel tersebut dinyatakan diterima dan akan diterbitkan pada Volume 16 Nomor 1 Februari 2020 - Juli 2020 dengan tautan <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/dih>.

Demikian informasi ini disampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Surabaya, 4 November 2019

Pemimpin Redaksi



JURNAL
ILMU HUKUM
Dr. Endang Prasetyawati, S.H., M.Hum.
NPP. 196001231986012001

PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK PENCIPTA *SOFTWARE* YANG NOMOR SERIALNYA DIKOMERSIALKAN TANPA HAK DI *CYBER SPACE* BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

(Nama: Billy Handiwiyanto¹,)

google scholar: handiwiyantobilly@gmail.com

orchid: <https://orcid.org/0000-0001-5659-9882>

(Nama: wisnu aryo dewanto)

google scholar: wdewanto08@gmail.com

Abstrak

Hak Kekayaan Intelektual terdiri dari berbagai macam jenis, salah satunya Hak Cipta, Hak Cipta merupakan salah satu Hak Kekayaan Intelektual yang memiliki ruang lingkup cakupan obyek yang luas, terhadap Hak Cipta yang dimiliki, Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta mendapatkan Hak Eksklusif atas Ciptaan tersebut, yang mana Hak Eksklusif ini terdiri dari 2 (dua) macam, yaitu Hak Moral atas Ciptaannya, dan juga Hak Ekonomi atas Ciptaan. Hak untuk mengeksploitasi Ciptaan tersebut terletak pada Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta dari Ciptaan tersebut, namun seringkali terjadi pelanggaran terhadap Hak Eksklusif yang dalam hal ini ialah Hak Ekonomi yang merupakan Hak dari si Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari pemanfaatan terhadap Hak Cipta tersebut, yang mana suatu Ciptaan dikomersialkan tanpa Hak oleh Pihak lain yang tidak punya Hak untuk Mengkomersialkan Ciptaan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dasar Tanggung Gugat dari pihak yang mengkomersialkan suatu Ciptaan tanpa Hak, yang melanggar Hak Eksklusif Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta untuk memanfaatkan Ciptaan tersebut guna mendapatkan manfaat ekonomi dari Ciptaan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode penelitian Yuridis Normatif yang mana meneliti suatu masalah dengan dasar peraturan perundang-undangan yang berlaku, juga dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin dalam ilmu hukum. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pihak lain yang dengan tanpa hak mengkomersialkan suatu Ciptaan harus bertanggung gugat karena melanggar Hak Eksklusif dalam hal ini Hak Eksklusif terhadap Hak Ekonomi dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta.

Kata Kunci: Hak Kekayaan Intelektual; Hak Cipta; Hak Ekonomi;

A. Pendahuluan

Perkembangan perkembangan perekonomian yang sedang terjadi saat ini, mengharuskan Hukum juga ikut berkembang mengikuti perkembangan perekonomian yang terjadi, guna memberikan perlindungan dan kepastian serta keadilan hukum bagi semua orang, terutama bagi para pelaku penggerak perekonomian Negara, agar dalam perkembangan perekonomian yang terjadi, tidak merugikan Hak pihak manapun, sehingga terwujudnya keadilan bagi setiap pihak yang turut serta dalam perkembangan yang terjadi.

Perkembangan yang terjadi salah satunya melibatkan Hak Kekayaan Intelektual, dalam hal ini contohnya yaitu Hak Cipta, yang mana Hak Cipta yang lahir beserta Hak Eksklusif terhadap Moral dari suatu Ciptaan, yang dalam hal ini Hak Moral atas suatu Ciptaan yang akan terus melekat abadi pada Penciptanya, selain itu terdapat juga Hak Eksklusif terhadap Hak untuk

¹ Fakultas hukum universitas Surabaya program magister hukum, jalan tenggilis mejoyo, kali rungkut, kode pos 60293, email antoniusbilly@gmail.com.

memanfaatkan suatu Ciptaan, untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan tersebut, yang dikenal dengan Hak Ekonomi atas suatu Ciptaan, yang melekat pada Pencipta dan / atau Pemilik Hak Cipta. Terhadap Hak Eksklusif tersebut terdapat pihak-pihak yang melakukan pelanggaran Hak yang dimiliki Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, pelanggaran terhadap Hak Ekonomi atas Ciptaan yang dimiliki secara Eksklusif oleh Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta justru dilanggar dengan dikomersialkannya dengan tanpa hak, sehingga pihak yang tidak memiliki hak untuk mengkomersialkan suatu Ciptaan, justru mendapatkan manfaat ekonomi dari ciptaan tersebut yang seharusnya menjadi Hak dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, sehingga dilanggarnya Hak Eksklusif dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta untuk mengkomersialkan Ciptaan tersebut dilanggar.

Tindakan pelanggaran Hak Cipta di *Cyberspace* yang banyak terjadi contohnya dimana program komputer *Microsoft Office* yang dapat dinikmati dengan versi gratis untuk waktu lisensi tertentu, yang untuk mengaktifkan potensi penuh dari Program Komputer tersebut menjadi versi berbayar dengan pembayaran lisensi kepada pihak Microsoft dengan skema pembayaran lisensi dengan jangka waktu tertentu, seperti 6 bulan, 12 bulan, 24 bulan, dan 36 bulan, untuk dapat mengaktifkan versi berbayar pada Program Komputer tersebut dibuktikan dengan serial number yang dapat mengaktifkan versi berbayar dari Program Komputer *Microsoft Office*, sehingga dapat digunakan dengan performa Program Komputer yang tidak dibatasi, yang terjadi dimana pihak tertentu dengan tanpa hak mengumumkan, menggandakan, dan mengkomersialkan *serial number* yang mereka miliki, yang mana, dengan digunakannya serial number yang dikomersialkan tersebut dapat merusak sarana kontrol teknologi dari Program Komputer *Microsoft Office* tersebut, sehingga Program Komputer tersebut mengenali serial number tersebut sebagai “*master key*” dari Program Komputer tersebut yang dapat digunakan diberbagai perangkat, sehingga dapat dipergunakan berulang-ulang, dengan tindakan pelanggaran tersebut mengakibatkan biaya lisensi atas Program Komputer *Microsoft Office* yang seharusnya didapatkan oleh Pencipta dan / Pemegang Hak Cipta tidak didapatkan, dan justru pihak yang dengan tanpa hak merusak sarana kontrol teknologi Program Komputer tersebut, menggandakan, mengumumkan, dan mengkomersialkan yang mendapatkan keuntungan secara ekonomi.

Pelanggaran Hak Eksklusif dari suatu Ciptaan, khususnya Hak Ekonomi atas suatu Ciptaan, sungguh merugikan Pencipta dikarenakan Pencipta harus mencurahkan segala upaya, keahlian, kemampuan yang dimiliki untuk melahirkan suatu Ciptaan, sehingga dengan tidak dihargai jerih payah dari Pencipta untuk menciptakan suatu Ciptaan dengan adanya pelanggaran-pelanggaran terhadap Hak Eksklusif yang dimiliki mengakibatkan Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta tidak mendapatkan Hak nya secara sempurna, sehingga pelanggar-pelanggar terhadap Hak Eksklusif suatu Ciptaan harus bertanggung gugat atas tindakan yang merugikan Hak dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta.

Rumusan Masalah

Uraian Pendahuluan sebagai Latar Belakang, yang menjadi Rumusan Masalah yang diteliti yaitu:

1. Karakteristik Hak Cipta dan hak yang lahir
2. Perlindungan Hukum bagi Ciptaan Program Komputer terhadap pelanggaran Hak Eksklusif

Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta di *Cyber Space*

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis Karakteristik Hak Cipta serta hak yang lahir
2. Menganalisis perlindungan hukum bagi Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta yang Ciptaan Program Komputernya dilanggar di *Cyber Space*

Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan yaitu dengan metode penelitian Yuridis Normatif yaitu pembahasan masalah dengan berdasarkan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku, dalam hal ini adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, pendapat para ahli, pendapat para sarjana, dan literatur lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji.

B. Pembahasan

1. Karakteristik Hak Cipta dan Hak Eksklusif yang Lahir

Prinsip dasar Hak Cipta dan ruang lingkupnya dalam kerangka ciptaan yang mendapatkan Hak Cipta setidaknya harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip dasar Hak Cipta, Yakni :²

1. Yang dilindungi Hak Cipta adalah ide yang telah berwujud dan asli, Salah satu prinsip yang paling fundamental dari perlindungan Hak Cipta adalah konsep bahwa Hak Cipta hanya berkenaan dengan bentuk perwujudan dari suatu ciptaan misalnya buku, sehingga tidak berkenaan atau tidak berurusan dengan substansinya. Dari prinsip dasar ini telah melahirkan dua subprinsip, yaitu :
 - a. Suatu ciptaan harus mempunyai keaslian (orisinil) untuk dapat menikmati hak-hak yang diberikan undang-undang keaslian, sangat erat hubungannya dengan bentuk perwujudan suatu ciptaan,
 - b. Suatu ciptaan, mempunyai Hak Cipta jika ciptaan yang bersangkutan diwujudkan dalam bentuk tertulis atau bentuk material yang lain. Ini berarti bahwa suatu ide atau suatu pikiran atau suatu gagasan atau cita-cita belum merupakan suatu ciptaan.
2. Hak Cipta timbul dengan sendirinya (otomatis)
Suatu Hak Cipta eksis pada saat seorang pencipta mewujudkan idenya dalam suatu bentuk yang berwujud yang dapat berupa buku. Dengan adanya wujud dari suatu ide, suatu ciptaan lahir. Ciptaan yang dilahirkan dapat diumumkan (to make public/ openbaarmaken) dan dapat tidak diumumkan. Suatu ciptaan yang tidak diumumkan Hak Ciptanya tetap ada pada pencipta.
3. Suatu ciptaan tidak perlu diumumkan untuk memperoleh Hak Cipta
Suatu ciptaan yang diumumkan maupun yang tidak diumumkan (published/ unpublished work) kedua-duanya dapat memperoleh Hak Cipta.
4. Hak Cipta suatu ciptaan merupakan suatu hak yang diakui hukum (legal right) yang harus dipisahkan dan harus dibedakan dari penguasaan fisik suatu ciptaan.
5. Hak Cipta bukan hak mutlak (absolut)
Hak Cipta bukan suatu monopoli mutlak melainkan hanya suatu limited monopoly. Hal ini dapat terjadi karena Hak Cipta secara konseptual tidak mengenal konsep monopoli penuh, sehingga mungkin saja seorang pencipta menciptakan suatu ciptaan yang sama dengan ciptaan yang telah tercipta terlebih dahulu.

Hak Cipta itu sendiri adalah Hak Eksklusif Pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip Deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.³ penekanan yang wajib untuk diperhatikan adalah wajib telah diwujudkan suatu Ciptaan tersebut adalah hal yang penting, sedangkan Ciptaan⁴ adalah setiap hasil karya cipta yang berdasarkan kemampuan khusus, dan kemampuan dari Pencipta yang diekspresikan dalam bentuk nyata, sedangkan Stelsel

² Budi Agus Riswandi, M. Syamsudin, *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm 8-10.

³ Pasal 1 angka 1 UU No.28 Tahun 2014

⁴ Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Deklaratif ialah ketika perlindungan hukum itu sendiri telah melindungi Ciptaan yang telah terwujud yang mana tidak diharuskan didaftarkan, sekalipun tidak didaftarkan Hak Cipta atas Ciptaan tersebut telah lahir dan dilindungi⁵, dengan lahirnya suatu Ciptaan, maka secara otomatis lahir juga Hak Eksklusif, dengan diekspresikannya suatu Ciptaan tersebut⁶, dengan pengertian Ciptaan tersebut sehingga dapat mengikut perkembangan jaman yang terjadi yang dapat diakomodir, dikarenakan Ciptaan adalah suatu hasil karya dari si Pencipta yang tidak terbatas bentuknya, selama menunjukkan keasliannya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni juga sastra⁷, dalam hal ini salah satunya Program Komputer⁸, Program Komputer dikatakan memiliki Hak Cipta karena memenuhi syarat yang mana sebagai suatu ekspresi yang orisinal pencipta suatu Program Komputer tersebut, yang mana suatu karya tulis dalam bentuk *source code* yang dirangkai yang dapat dibaca serta dapat difungsikannya program tersebut⁹. Oleh karena itu Program Komputer yang merupakan hasil karya, dan kemampuan dari Penciptanya agar dapat lahir Program Komputer tersebut dan dapat difungsikan, dikarenakan pada prinsip perlindungan hukum bagi suatu karya intelektual, yang mana perlindungan hukum disediakan penekanannya terdapat pada suatu invensi orisinal atau suatu karya baru yang asli dan bukan tiruan¹⁰. Hal tersebut menjadi salah satu contoh cakupan Hak Cipta yang mana perlindungan bagi karya sastra juga karya seni yang tidak terbatas pada bentuknya, yang mana menyesuaikan dengan perkembangan dunia ini¹¹.

Pada rezim Hak Cipta dikenal Pencipta yang mana adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu Ciptaan yang bersifat khas dan pribadi¹², dengan stelsel Deklaratif yang dianut dalam Rezim Hak Cipta, sehingga dengan terwujudnya Ciptaan, turut lahir juga Hak Eksklusif atas Ciptaan tersebut, yang mana Hak Eksklusif adalah Hak yang hanya diperuntukkan bagi Pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan Hak tersebut tanpa izin Pencipta¹³, Hak Cipta dikatakan adalah Hak alam, dan pada prinsipnya bersifat absolut dan dilindungi Haknya, dan dapat dipertahankan terhadap pihak manapun, sehingga dalam hal ini Pencipta yang memiliki Hak Cipta tersebut dapat memertahankan Haknya terhadap siapapun¹⁴.

Syarat terwujudnya suatu Ciptaan untuk dapat mendapatkan perlindungan hukum tersebut menjadi suatu syarat yang dapat dikatakan mutlak dikarenakan suatu Hak Cipta dapat dikatakan eksis ketika terwujudnya ide tersebut dalam suatu bentuk tertentu¹⁵. Diekspresikannya yang suatu Ciptaan yang asli (orisinal) melahirkan Hak Eksklusif atas Ciptaan tersebut yaitu:¹⁶

1. Hak Moral

Berdasarkan Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UU No.28 Tahun 2014) menentukan

- (1) Hak Moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

⁵ C.S.T. Kansil, **Hak Milik Intelektual - Hak Milik Perindustrian dan Hak Cipta**, Jakarta, Bumi Aksara, 1990. hlm.109.

⁶ Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

⁷ Endang Purwaningsih, **Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan Lisensi**, Bandung, Bandar Maju, 2012, hlm.36

⁸ Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

⁹ Tomi Suryo Utomo, **Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global**, Graha Ilmu, 2010, hlm 85.

¹⁰ Candra Irawan, **Politik Hukum Hak Kekayaan Intelektual Indonesia**, Bandung, Mandar Maju, 2011, hlm 53.

¹¹ Suyud Margono, "**Prinsip Deklaratif Pendaftaran Hak Cipta: Kontradiksi Kaedah Pendaftaran Ciptaan dengan Asas Kepemilikan Publikasi Pertama Kali**", Jurnal RechtsVinding Vol.1 No.2, 2012, hlm.244.

¹² Pasal 1 angka 2 UU No.28 Tahun 2014

¹³ Pasal 4 UU No.28 Tahun 2014

¹⁴ Muhammad Djumhana dan Djubaedillah, **Hak Milik Intelektual**, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 1993, hlm 45.

¹⁵ Syamsudin, M. "**Nilai-Nilai Karya Cipta Dan Problematik Perlindungan Hukumnya**" Jurnal Fakultas Hukum UII Vol.8 No.1, 2001, hlm. 127.

¹⁶ Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- b. menggunakan nama aliasnya atau samaranannya;
- c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Terhadap Hak Moral milik Pencipta atas suatu ciptaannya, wajib untuk dihormati, salah satunya dari keberadaannya yaitu menghormati, juga menghargai Pencipta dari suatu Ciptaan tersebut.

2. Hak Ekonomi

Hak yang melekat pada Hak Ekonomi meliputi¹⁷:

- Hak Reproduksi atau Penggandaan:

Hak dari pencipta untuk menggandakan ciptaannya dimana salah satunya pelaksanaan Hak Ekonomi pencipta atas ciptaannya, yang mana dengan reproduksi atau digandakannya suatu ciptaan, dengan diperbanyaknya ciptaan tersebut, termasuk pengalihwujudkan suatu ciptaan menjadi Hak yang hanya dimiliki oleh penciptanya

- Hak Adaptasi:

Untuk mengadakan adaptasi atas suatu ciptaan, bisa dengan penerjemahan, aransemen terhadap musik, maupun dramatisasi dari nondramatik, juga mengubah menjadi suatu cerita fiksi berdasarkan karangan non-fiksi ataupun sebaliknya, merupakan Hak yang dimiliki dan dapat dilaksanakan oleh Pencipta itu sendiri.

- Hak Distribusi:

Mendistribusikan, menyebarkan suatu hasil ciptaan, dapat berupa dengan menjual, penyewakan, ataupun dengan cara agar suatu ciptaan tersebut diketahui masyarakat, merupakan Hak yang dapat dilaksanakan oleh pencipta, dengan pelaksanaan Haknya tersebut dapat melahirkan Hak dimana terhadap Hak nya dilindungi juga di negara lain.

- Hak Penampilan:

Pertunjukan dalam hal ini juga terhadap kuliah, pidato ataupun khotbah dengan cara apapun yang terkait dengan penyiaran film juga rekaman suara pada media apapun, diharuskan mendapatkan izin dari Pencipta, dikarenakan untuk dapat melaksanakan Hak tersebut harus terlebih dahulu diperbolehkan dengan izin oleh Pencipta ciptaan tersebut yang memiliki Hak Eksklusif atas ciptaan tersebut.

- Hak Penyiaran:

Untuk dapat menyiarkan dengan melalui transmisi dengan peralatan kabel juga merupakan tindakan yang diperbolehkan selama mendapatkan izin dari pencipta ciptaan yang di siarkan tersebut.

- Hak Program Kabel:

Hak program kabel ini mirip dengan hak untuk dapat melakukan penyiaran dengan transmisi melalui kabel. Hal ini berkaitan dengan program televisi yang mana terlibat juga studio, yang menyiarkan program tersebut ke para pelanggan, yang pasti sudah masuk kategori mengkomersialkan suatu ciptaan.

-Droit de Suite:

Hak pencipta yang bersifat kebendaan atas ciptaannya itulah pengertian Droit de suite dalam konteks Hak Cipta, yang merupakan benda tidak memiliki bentuk.

-Hak Pinjam Masyarakat:

¹⁷ Muhammad Djumhana dan Djubaedillah, **Op.Cit**, hlm 52-57.

Hak ini terkait suatu ciptaan yang tersimpan di perpustakaan, yang mana ia berhak atas pembayaran atas karya yang dipinjam oleh masyarakat dari perpustakaan tersebut.

Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta dalam hal ini dapat memanfaatkan hak-hak yang melekat tersebut guna mendapatkan manfaat ekonomi dari suatu Ciptaan. Terhadap pemanfaatan Hak Ekonomi dari suatu Ciptaan berdasarkan ketentuan Pasal 9 ayat (2) UU No. 28 Tahun 2014 wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta,

2. Pelanggaran Hak Eksklusif

Pengaturan Hak Cipta di Indonesia yang melahirkan Hak Eksklusif bagi Pencipta, namun bukan berarti Pencipta dapat memonopoli secara mutlak suatu Ciptaan, namun terdapat pengecualian hasil karya seperti apa yang tidak mendapatkan perlindungan Hak Cipta berdasarkan Pasal 41 UU No.28 Tahun 2018 yaitu antara lain: yang belum terwujud dalam bentuk nyata, yang masih berupa ide, prosedur, sistem metode, konsep, prinsip saja, ataupun sesuatu yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis yang bukan untuk kebutuhan fungsional. Adapun hasil karya yang tidak ada Hak Cipta atasnya yaitu atas: hasil rapat terbuka lembaga negara, peraturan perundang-undangan, pidato kenegaraan / penetapan hakim, kitab suci atau simbol keagamaan, berdasarkan Ketentuan Pasal 42 UU No.28 Tahun 2018. Selain itu

Menurut Djumhana dan Djubaedillah Hak Cipta merupakan Hak Alam yang bersifat absolut yang dalam hal ini dapat dipertahankan terhadap siapapun, sehingga hak tersebut harus dihormati, jika tidak maka pihak yang melanggar tersebut harus bertanggung gugat¹⁸, juga menurut Muhamad Djumhana & R.Djubaedillah menyatakan bahwa bentuk pelanggaran Hak Cipta pada dasarnya terbagi atas dua macam yaitu:¹⁹

1. Dengan sengaja dan tanpa hak melanggar hukum yang mengatur tentang Hak Cipta itu tersebut dan juga;
2. Dengan sengaja dan tanpa hak mengkomersialkan suatu Ciptaan.

Pelanggaran atas suatu Hak Cipta dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta pada umumnya mengenai pelanggaran Hak Eksklusif untuk mengkomersialkan suatu Ciptaan, dikarenakan potensi pendapatan dengan pemanfaatan suatu Ciptaan yang dimiliki secara Eksklusif untuk di “eksploitasi” guna mendapatkan manfaat ekonomi bagi si Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, keadaan dimana Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta yang memiliki hak untuk mengeksploitasi suatu Ciptaan guna mendapatkan manfaat ekonomi inilah yang menjadikan sering kali terjadi pelanggaran Hak Eksklusif yang dimiliki Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari Ciptaan tersebut.

Hak Eksklusif Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta yang dilanggar pada umumnya mengenai Penggunaan secara komersial berdasarkan Ketentuan Pasal 1 angka 24 UU No.28 Tahun 2014 menentukan bahwa “Penggunaan secara komersial adalah pemanfaatan ciptaan dan/atau produk hak terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau berbayar” sehingga dapat disimpulkan dari ketentuan Pasal tersebut, siapapun yang oleh karena suatu Ciptaan mendapatkan manfaat ekonomi itu dapat diartikan sebagai Penggunaan secara komersial, dikarenakan unsur memperoleh keuntungan ekonomi yang menjadi titik berat penentuan apakah suatu tindakan termasuk sebagai penggunaan secara komersial atau tidak. Tindakan pelanggaran dengan mengkomersialkan suatu Ciptaan dengan tanpa Hak tidak hanya sebatas mengenai tindakan menggandakan dan / atau Penggunaan secara Komersial suatu Ciptaan yang mana melanggar ketentuan Pasal 9 ayat (3) UU No.28 Tahun 2014, namun untuk dapat dikatakan suatu tindakan yang melanggar Hak Ekonomi Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta oleh sebab termasuk dalam “penggunaan secara komersial” tidak hanya sebatas tindakan menggandakan, mereproduksi suatu ciptaan, mengadaptasi, mendistribusikan,

¹⁸ Muhammad Djumhana dan Djubaedillah **Op.Cit**, hlm 45.

¹⁹ **Ibid**, hlm. 70.

menampilkan, ataupun menyiarkan suatu Ciptaan, melainkan tidak terbatas dari hal-hal tersebut, dikarenakan dengan terpenuhinya unsur mendapatkan suatu manfaat ekonomi yang disebabkan oleh suatu Ciptaan, yang di sisi lain pihak tersebut tidak mendapatkan izin dengan melakukan perjanjian lisensi disertai pembayaran royalti atas pemanfaatan suatu Ciptaan kepada Pencipta, yang mana didapatkannya manfaat ekonomi yang disebabkan oleh Ciptaan tersebut.

Pemanfaatan Hak Ekonomi suatu Ciptaan yang benar adalah dengan cara mendapatkan izin dalam hal ini dengan perjanjian lisensi atas Hak Cipta yang dimiliki Pencipta, yang disertai pembayaran royalti sebagai imbalan dari pemanfaatan Hak Cipta suatu Ciptaan tersebut²⁰, hal tersebut sebagai bentuk penghargaan atas usaha Pencipta yang berusaha menuangkan ide, kemampuan serta keahlian yang dimiliki untuk dapat terciptanya suatu Ciptaan, oleh karena itu Hak Eksklusif itu lahir guna sebagai penghargaan bagi Pencipta, sehingga dengan dilindunginya Ciptaannya tersebut dalam ruang lingkup Hak Kekayaan Intelektual yang terkandung pada rezim Hak Cipta sehingga Pencipta dalam hal ini memiliki hak untuk mempertahankan Hak Eksklusif atas ciptaannya terhadap tindakan-tindakan yang melanggar Hak Eksklusif sebagai Pencipta, sehingga pihak yang melanggar hak tersebut wajib bertanggung gugat atas tindakan yang dilakukan tersebut. sehingga tiap pihak yang ingin melaksanakan Hak Ekonomi dari suatu Ciptaan “dipaksa” untuk tunduk dalam pengaturan dalam Hak Cipta dengan cara izin yang dalam hal ini berupa izin tertulis Penciptanya dalam bentuk lisensi dengan disertai pembayaran royalti,²¹

3. Pelanggaran Hak Eksklusif di *Cyber Space*

Perkembangan yang terjadi di sektor teknologi komunikasi yang memberikan kemudahan salah satunya dengan pemanfaatan internet²², dalam pemanfaatan internet yang berkembang dengan pesatnya, pemanfaatan internet yang terjadi dari tujuan komersial sampai tujuan non-komersial. Perkembangan dari internet ini sendiri memiliki keunikan yang tersendiri, dimana keunikan teknologi internet ini tidak membedakan mengenai bentuk asli ataupun tidak asli berdasarkan material yang tersimpan ataupun didistribusikan melalui internet itu sendiri²³.

Dunia maya atau dunia internet dalam pemanfaatannya mengenal situs web, yang dapat dikatakan layaknya rumah di dunia nyata yang memerlukan alamat, begitu pula situs *web* yang memerlukan alamat di dunia internet, yang dikenal dengan *domain name*, *domain name* sendiri merupakan unsur penting dalam internet sebagai alamat di dunia internet, layaknya alamat di dunia nyata, yang mana dalam hal ini domain name ini merupakan jati diri dari situs web ini sendiri, yang berupa kode maupun susunan karakter yang bersifat unik dan menunjukkan lokasi dalam internet, layaknya alamat di dunia nyata. *Domain name* ini sendiri merupakan konversi alamat IP (*Internet Protocol*) yang menunjukkan suatu *host*, *server*, komputer yang terhubung dalam jaringan internet yang dikelola institusi tertentu yang menjalankan jaringan global²⁴. Oleh karena itu *domain name* dari situs *web* dapat dikatakan sebagai suatu informasi yang menjabarkan “alamat” dari suatu situs *web*, dengan penjabaran dengan kode unik mengenai *host*, *server*, sampai komputer yang terhubung dalam layanannya.

Pemanfaatan internet membawa dampak yang luar biasa dalam perkembangan teknologi informasi²⁵, dampak dari pemanfaatan internet yang mana membawa dampak yang baik bagi banyak pihak, dengan difungsikan internet guna mempermudah kehidupan manusia, namun

²⁰ Pasal 1 angka 21 UU No.28 Tahun 2014

²¹ Pasal 9 ayat (3) UU No.28 Tahun 2014

²² Muhammad Ahkam Subroto., dan Suprapedi, **Pengenalan HKI (Hak Kekayaan Intelektual) Konsep Dasar Kekayaan Intelektual untuk Penumbuhan Inovasi**, PT Indeks, Jakarta, 2008, hlm.161.

²³ *Ibid.*, hlm163-164.

²⁴ Ahmad M. Ramli., **Cyber Law & HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia.**, PT.Refika Adityama, Bandung, 2010., hlm 12.

²⁵ Budi Agus Riswandi, **Hukum dan Internet di Indonesia**, Yogyakarta, UII Press., 2003, hlm 131.

dalam tiap perkembangan yang baik, tentu terdapat sisi buruk dari suatu hal tersebut, hal tersebut juga berlaku bagi internet, yang mana selain manfaat yang diberikan itu baik, serta membantu mempermudah hidup manusia dengan kemajuan teknologi informasi, perkembangan teknologi informasi, dalam hal ini internet juga membawa dampak yang buruk, yang mana mengancam karya-karya cipta dan melanggar suatu karya intelektual²⁶. Semakin berkembangnya teknologi yang sekaligus membawa pengaruh besar, termasuk memudahkan pelanggaran-pelanggaran hukum di rezim cyberspace²⁷ juga meningkatkan kejahatan yang terjadi di bidang Hak Kekayaan Intelektual yang turut berkembang²⁸.

Program Komputer merupakan salah satu Karya Cipta di *Cyber Space* yang mana tindakan pelanggaran atas Hak Cipta dari Pencipta sering terjadi pelanggaran, yang mana terhadap Program Komputer yang adalah suatu karya cipta yang dilindungi Hak Ciptanya, tindakan-tindakan yang terjadi di *Cyber Space* antara lain:²⁹

1. Menggunakan versi tunggal lisensi pada beberapa komputer;
2. Memuat perangkat lunak di komputer tanpa menggunakan lisensi yang sesuai ;
3. Menggunakan Key Generator untuk menghasilkan kunci pendaftaran yang mengubah sebuah versi evaluasi menjadi versi berlisensi ;
4. Menggunakan kartu kredit curian untuk menipu membeli lisensi perangkat lunak ;
5. Mengirim versi lisensi produk perangkat lunak di internet dan membuatnya tersedia untuk diunduh.

Program Komputer di *Cyber Space* oleh Pencipta pada umumnya dibagi dalam 2 versi yaitu *Free Version*, dan *Full Version*, pada Program Komputer yang *Free Version* dapat diunduh dengan bebas di website milik Pencipta dari Program Komputer tersebut, namun dalam suatu Program Komputer yang dalam hal ini versi gratis untuk diunduh memiliki pembatasan-pembatasan dari segi fungsi ataupun fitur yang ditawarkan, terutama pada versi yang gratis tersebut tidak diperbolehkan untuk penggunaan secara komersial, versi gratis ini ditujukan bagi penggunaan pribadi yang *non-profit oriented*, Pencipta membatasi dari fitur juga fungsi dari versi gratis yang dapat dipergunakan bebas, selama untuk penggunaan *non-profit oriented* melalui *serial number* atau *password*, kode rahasia yang dikenal dengan sarana kontrol teknologi dalam UU No.28 Tahun 2014, *serial number*, *password*, atau kode rahasia ini diberikan ketika pelanggan dari Program Komputer tersebut ingin mengaktifkan fitur, ataupun fungsi yang maksimal dari Program Komputer tersebut, ataupun ketika penggunaannya untuk tujuan yang *profit oriented*, *serial number*, *password*, kode rahasia ini sebagai bentuk izin dari Pencipta untuk dapat memanfaatkan Program Komputer tersebut, yang pastinya terlebih dahulu harus membayar royalti untuk mendapatkan *serial number*, *password* ataupun kode rahasia untuk dapat mengaktifkan *Full Version* dari suatu Program Komputer tersebut. yang terjadi tindakan-tindakan pelanggaran atas Hak Cipta dari suatu Program Komputer di *Cyber Space* yaitu dengan cara merusak terlebih dahulu terhadap sarana kontrol teknologi dari Program Komputer tersebut, yang difungsikan oleh Pencipta untuk membatasi penggunaan, fitur dan juga fungsi dari Program Komputer yang masih dalam status *Free Version*, dengan dirusaknya sarana kontrol teknologi Program Komputer tersebut, tindakan pelanggaran yang selanjutnya dilakukan yaitu dengan cara dimodifikasi, digandakannya *serial number*, *password*, ataupun kode rahasia yang dapat mengaktifkan *Full Version* dari Program Komputer tersebut yang awalnya masih berstatus *Free Version*, dengan dirusaknya sarana kontrol

²⁶ Ibid., hlm 6.

²⁷ Dikdik M. Arief Mansur, Elisatris Gultom, *Cyber Law : Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Bandung, Refika Aditama, 2009, hlm 5.

²⁸ Robby Akhmad Surya Dilaga, “*Perlindungan Hukum terhadap Pencipta Software Game dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*”, Jurnalius Vol.4 No.2, 2016, hlm.27.

²⁹ Bima Subrata Tamamile, “*Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Perangkat Lunak dari Tindakan Pembajakan*”, Lex et Societatis Vol.IV No.5, 2016, hlm 120.

teknologi Program Komputer tersebut, pelaku pelanggaran Hak Cipta atas Program Komputer tersebut mendapatkan *serial number*, *password*, ataupun kode rahasia yang dengan tanpa hak, termasuk tanpa membayar royalti kepada Pencipta, *serial number*, *password*, ataupun kode rahasia tersebut dapat mengaktifkan *Full Version* dari Program Komputer tersebut, karena sarana kontrol teknologi dari Program Komputer tersebut terlebih dahulu telah dirusak, sehingga ketika *serial number*, *password*, ataupun kode rahasia tersebut diinput, maka Program Komputer tersebut mendeteksi *serial number*, *password*, ataupun kode rahasia tersebut merupakan *serial number*, *password*, kode rahasia yang asli, sehingga diaktifkannya *Full Version* dari Program Komputer tersebut.

Serial number, *password*, kode rahasia hasil dirusaknya sarana kontrol teknologi dari suatu Program Komputer tersebut kemudian dikomersialkan tanpa hak, oleh pihak yang tidak berhak dengan cara menggandakan, mendistribusikan, mengumumkan dengan tanpa hak di situs web miliknya untuk dapat diunduh secara gratis, dengan dapat diunduhnya secara gratis, maka pengunjung dari situs web miliknya meningkat sehingga untuk dapat mengakses *serial number*, *password*, kode rahasia dari Program Komputer yang telah dirusak sarana kontrol teknologinya, maka pengunjung situs *web* tersebut harus melalui iklan-iklan yang terpasang di situs *web* milik pelaku pelanggaran Hak Cipta tersebut, dengan banyaknya pengunjung dan jumlah iklan yang dilewati, maka si pemilik situs web yang merupakan pelaku pelanggaran Hak Cipta tersebut mendapatkan keuntungan dengan memanfaatkan *serial number*, *password*, atau kode rahasia dari Program Komputer tersebut. Agar si pelanggar Hak Cipta tersebut menggunakan *serial number*, *password*, atau kode rahasia Program Komputer tersebut untuk mendapatkan pengunjung di situs *web* miliknya agar mendapatkan keuntungan dari iklan-iklan yang dilewati tiap pengunjung, sehingga tindakan tersebut termasuk penggunaan secara komersial, yang didahului dengan merusak sarana kontrol teknologi Program Komputer, lalu menggandakan, mengumumkan, dan mendistribusikan *serial number*, *password*, kode rahasia Program Komputer tersebut.

Tindakan tersebut yang mana melanggar hak dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, dengan dikomersialkannya *serial number*, *password*, ataupun kode rahasia Program Komputer dengan merusak sarana kontrol teknologi suatu Ciptaan tersebut dengan, pelaku pelanggaran tersebut dengan tanpa hak melalui *Cyber Space*, padahal untuk dapat mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan diharuskan mendapatkan izin dari Pencipta, dalam hal ini apalagi sampai ketahap mengkomersialkan suatu ciptaan, untuk itu terdapat mekanisme lain yang harus dilaksanakan antara Pencipta dengan pihak lain untuk dapat mengkomersialkan suatu ciptaan³⁰, Perkembangan teknologi informasi yang dalam hal ini pesatnya perkembangan yang terjadi dikarenakan internet sendiri membawa ancaman besar bagi karya-karya cipta yang mana seharusnya Hak Cipta suatu ciptaan tersebut dihargai dan tidak dilanggar, justru di *Cyber Space* dilanggar Hak Eksklusif dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta³¹.

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi mengakibatkan terjadinya transformasi dari bentuk konvensional yang diubah ke dalam bentuk konten di *Cyber Space*, tidak terkecuali dengan Hak Cipta, bukan berarti dengan berubahnya bentuk konvensional menjadi suatu konten dalam *Cyber Space*, mengakibatkan Hak Eksklusif Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta tidak berlaku, melainkan tetap melekat sekalipun terhadap Ciptaannya telah mengalami perubahan bentuk menjadi suatu konten dalam ranah *Cyber Space*, konten tersebut adalah isi dari hasil

³⁰ Ardian Sutendi, **Hak atas Kekayaan Intelektual**, Sinar Grafika, Jakarta, 2013, hlm 116.

³¹ Budi Agus Riswandi, "**Hukum dan Teknologi: Model Kolaborasi Hukum dan Teknologi dalam Kerangka Perlindungan Hak Cipta di Internet**", Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM Vol.23 No.3, 2016, hlm.346.

Ciptaan yang tersedia dalam media apapun³², sehingga jika terdapat perbuatan melanggar hukum pada suatu konten maka patut dimintai pertanggung jawaban atas isi konten tersebut³³.

Terhadap suatu Hak Cipta yang berubah bentuk menjadi konten di *Cyber Space*, oleh Pencipta dan / Pemegang Hak Cipta untuk mempertahankan Hak Eksklusif yang dimiliki terhadap suatu Ciptaan, dilakukan dengan cara penggunaan sarana kontrol teknologi yang berguna sebagai “pengunci” bagi Ciptaan yang berada di *Cyber Space* agar sebagai sarana untuk mempertahankan Hak Eksklusifnya, diatur berdasarkan ketentuan Pasal 52 UU No.28 Tahun 2018, yang mana terhadap setiap orang dilarang untuk dirusaknya, dimusnahkan, dihilangkan atau mengakibatkan tidak berfungsinya sarana kontrol teknologi suatu Ciptaan³⁴, dalam penjelasan ketentuan Pasal 52 UU No.28 Tahun 2014 dijabarkan “sarana kontrol teknologi” adalah setiap teknologi ataupun perangkat juga komponen yang difungsikan untuk mencegah, membatasi tindakan yang dibatasi oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta³⁵, pentingnya sarana kontrol teknologi difungsikan sebagai upaya pencegahan terhadap pelanggaran Hak Eksklusif suatu Ciptaan.

Sarana kontrol teknologi dalam hal terhadap Program Komputer yang mana diproduksi dengan teknologi tinggi dapat ditemukan dengan cara kode rahasia, *password*, *serial number*³⁶, yang membatasi fungsi dari suatu Program Komputer yang dalam penggunaannya hanya diperbolehkan untuk peruntukan tertentu, terhadap peruntukan bisnis, wajib mendapatkan izin dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, bukan dengan perjanjian lisensi dengan pembayaran royalti, namun dengan dibayarkan royalti, maka Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta memberikan kode rahasia, *password*, *serial number* yang dapat mengaktifkan fungsi maksimal dari Program Komputer tersebut, yang juga dapat digunakan untuk peruntukan bisnis, dikarenakan dengan pemberian izin dalam bentuk lisensi kepada pihak lain Pencipta / Pemegang Hak Cipta memberikan *password*, *serial number*, kode rahasia tersebut sebagai bukti izin yang dapat dipertanggung jawabkan³⁷.

Terhadap suatu pelanggaran Hak Cipta yang terjadi di *Cyber Space* yang mana berdasarkan sistem elektronik yaitu dalam hal digunakan secara komersial tanpa hak, pendistribusian tanpa hak, penggandaan tanpa hak, suatu Ciptaan, terhadap tindakan pelanggaran tersebut Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta dapat mempertahankan Haknya terhadap pelanggar Hak Cipta tersebut dalam bentuk gugatan ganti rugi³⁸, ganti rugi yang mana berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (selanjutnya disebut KUHPerdata) dimana ganti rugi meliputi biaya, ganti rugi, bunga³⁹, didasarkan tindakan pelanggaran Hak Eksklusif dari suatu Ciptaan, yang dalam hal ini pelanggaran tersebut mengakibatkan kerugian bagi Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta atas perbuatan melanggar hukum berdasarkan Pasal 1365 KUHPerdata, untuk dapat dikatakan suatu perbuatan tersebut melanggar hukum, paling tidak memenuhi unsur-unsur yaitu: adanya perbuatan yang mana melanggar hukum, yang mana terdapatnya kesalahan yang karena tindakan tersebut melahirkan kerugian, dengan hubungan kausal antara perbuatan yang melanggar hukum dengan kerugian⁴⁰.

³² Pasal 54 UU No.28 Tahun 2018.

³³ Asril Sitompul, **Hukum Internet (Pengertian Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace)**, Bandung, PT.Citra Aditya Bakti, 2001, hlm.23.

³⁴ Pasal 52 UU No.28 Tahun 2014: ketentuan mengenai larangan terhadap pelanggaran sarana kontrol teknologi yang melindungi Hak Cipta suatu Ciptaan dari pelanggaran Hak Eksklusif suatu Ciptaan yang berada di *Cyber Space*.

³⁵ Penjelasan Pasal 52 UU No.28 Tahun 2014.

³⁶ Pasal 53 ayat (1) UU No.28 Tahun 2014.

³⁷ Rumopa, Vanessa C. "**Pengaturan Hukum Mengenai Hak Ekonomi Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta**" Lex Crimen Vol.VI No.3, 2017, hlm. 48.

³⁸ Pasal 99 UU No.28 Tahun 2014.

³⁹ Pasal 1246 KUHPerdata

⁴⁰ Munir Fuady, **Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer**, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010, hlm 10.

- Unsur Perbuatan dalam perbuatan melanggar hukum ini diartikan bahwa tindakan tersebut didasarkan niat dari si pelaku, terdapat peran aktif dari pelaku tersebut⁴¹.
- Unsur Perbuatan yang mana melanggar hukum yaitu dimana dimaknai secara luas, yang mana meliputi hal-hal tindakan yang melanggar ketentuan Undang-Undang yang berlaku,, tindakan yang melanggar Hak orang lain yang dijamin hukum, tindakan yang melanggar kewajiban si pelaku, tindakan yang melanggar kesusilaan, tindakan yang melanggar itikad baik yang memerhatikan kepentingan umum⁴².
- Unsur kesalahan yang mana menjadi suatu unsur dalam suatu konsep melanggar hukum, cakupan pengertian kesalahan ini didasarkan pada dasar sudut pandang hukum, yang mana dasar hukum memaknai terdapatnya unsur kesalahan yang dapat dipertanggung jawabkan secara hukum, dengan memenuhi unsur kesengajaan, kelalaian, juga tidak adanya alasan pembeda atau pemaaf⁴³
- Kerugian yang dilahirkan dikarenakan tindakan pelanggaran hukum, yang mana menjadi syarat agar dapat mendasarkan suatu tindakan merupakan suatu tindakan melanggar hukum.⁴⁴
- Unsur hubungan sebab-akibat terhadap suatu tindakan untuk dapat dikategorikan sebagai suatu tindakan yang melanggar hukum, yang mana kerugian tersebut lahir disebabkan oleh perbuatan yang dilakukan.⁴⁵

Berdasarkan penjabaran tersebut diatas, dengan perubahan bentuk suatu Ciptaan yang dalam bentuk konvensional menjadi konten dalam *Cyber Space* yang mana Hak Eksklusif Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta tetap melekat setelah ditransformasikan ke dalam *Cyber Space* dengan tindakan penggandaan, pendistribusian serta mengkomersialkan Ciptaan tersebut tanpa Hak, dengan terlebih dahulu merusak atau mengakibatkan sarana kontrol teknologi dari suatu Ciptaan yang dalam bentuk konten dalam *Cyber Space*, yang berfungsi untuk membatasi, juga sebagai alat untuk mencegah pelanggaran Hak Cipta yang digunakan oleh Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta. dengan melanggar Hak Eksklusif Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta dalam bentuk penggandaan, pendistribusian, serta mengkomersialkan Ciptaan tanpa hak yang mengakibatkan kerugian bagi Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, yang juga tindakan yang merusak sarana kontrol teknologi Ciptaan di *Cyber Space*, yang mana tindakan-tindakan tersebut melanggar ketentuan UU no.28 tahun 2014, sehingga Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta dapat mempertahankan Hak nya terhadap pihak yang melanggar Hak Eksklusif nya juga atas tindakan pelanggaran ketentuan Undang-Undang sebagai hukum positif yaitu ketentuan UU no.28 tahun 2014, maka pihak yang melakukan pelanggaran tersebut atas tindakannya wajib bertanggung gugat atas dasar perbuatan melanggar hukum, yang mana dengan melanggar Hak Eksklusif Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, juga dengan tindakan merusak sarana kontrol teknologi Ciptaan di *Cyber Space* yang dilarang oleh UU no.28 Tahun 2014 sebagai hukum positif yang berlaku yang mana diaturnya pengaturan tersebut demi kepentingan upaya preventif untuk mencegah terjadinya pelanggaran⁴⁶, sebab dengan tindakan tersebut melahirkan kerugian atas dasar tindakan pelanggaran Hak Cipta di *Cyber Space*, yang mana seharusnya Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta mendapatkan keuntungan secara ekonomi atas dasar izin yang diberikan terhadap penggunaan Program Komputer yang dengan ditandai dengan diaktifkannya potensi penuh dari Program Komputer tersebut, dikarenakan telah diberikannya izin dari Pencipta dalam bentuk *serial number*, atau *password*, atau kode rahasia, untuk dapat dipergunakan, namun dengan

⁴¹ Ibid.

⁴² Ibid, hlm 11.

⁴³ Ibid, hlm 12.

⁴⁴ Ibid, hlm 13.

⁴⁵ Ibid, hlm 13.

⁴⁶ Ingrid Holonita Dosi et.al, “Aspek Hukum Perlindungan Hak Cipta Program Komputer di dalam Creative Commons Indonesia”, Diponegoro Law Journal Vol.6 No.2, 2017, hlm.8.

tindakan pelanggaran yang terjadi di *Cyber Space* yang dikomersialkan *serial number*, *password*, kode rahasia suatu Ciptaan Program Komputer lalu di distribusikan, dan digandakan untuk mendapatkan keuntungan⁴⁷ yang tanpa hak dengan merugikan Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, oleh dasar tindakan yang dilakukan tersebut maka, terhadap pihak-pihak yang melanggar Hak Cipta di *Cyber Space* dan melanggar ketentuan UU no.28 Tahun 2014, wajib bertanggung gugat atas dasar perbuatan melanggar hukum yang merugikan Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta.

C. Penutup

Kesimpulan atas pembahasan yang telah diuraikan untuk menjawab rumusan masalah yang ada yaitu:

1. Lahirnya Hak Cipta, juga diikuti lahirnya Hak Eksklusif terhadap Ciptaan tersebut yang dimiliki oleh Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta untuk mengeksploitasi Ciptaan tersebut, dari sisi untuk mendapatkan manfaat ekonomi ataupun dari Hak Moral atas Ciptaan tersebut, oleh karena itu untuk dapat turut memanfaatkan atau mengeksploitasi Ciptaan milik Pencipta dan / Pemegang Hak Cipta haruslah mendapatkan izin dalam bentuk lisensi dengan pembayaran royalti atas penggunaan suatu Ciptaan. Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta dapat mempertahankan haknya terhadap siapapun oleh karena itu dengan diubahnya bentuk Ciptaan tersebut dalam *Cyber Space* menjadi suatu konten, tidak berarti Hak Eksklusif atas Ciptaan tersebut hapus, namun tetap melekat dan dapat dipertahankan terhadap pihak manapun termasuk yang melakukan pelanggaran terhadap Hak Eksklusif dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta.
2. Pengaturan UU No.28 Tahun 2014 sebagai upaya pencegahan agar tidak dilakukannya pelanggaran hak milik pihak lain yang dilarang, termasuk disediakannya hak-hak yang dapat dipertahankan terhadap pihak manapun, termasuk terhadap tindakan pelanggaran yang dilakukan dengan merusak sarana kontrol teknologi, lalu digandakan, diumumkan, didistribusikan, juga dikomersialkannya dengan tanpa hak suatu *serial number*, *password*, kode rahasia yang didapatkan dengan merusak sarana kontrol teknologi suatu Program Komputer untuk dapat mengaktifkan versi berbayar seolah-olah telah mendapatkan izin dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta dengan membayarkan royalti atas penggunaan versi berbayar Program Komputer, yang merugikan Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta dan disisi lain pihak yang melakukan pelanggaran tersebut dengan tanpa hak yang mendapatkan keuntungan ekonomi, oleh karena tindakan perusakan sarana kontrol teknologi lalu menggandakan, mengumumkan, mendistribusikan serta mengkomersialkan dengan tanpa hak suatu Ciptaan yang merugikan Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, maka pelanggar tersebut wajib dan bertanggung gugat atas tindakan pelanggaran UU No.28 Tahun 2018 dan KUH Perdata dengan dasar gugatan atas perbuatan melanggar hukum, yang karena telah melanggar ketentuan UU No.28 Tahun 2014, menimbulkan kerugian bagi Pencipta atas tindakannya, sehingga ia wajib membayar ganti rugi, biaya, bunga atas tindakan pelanggaran yang dilakukannya.

Saran bagi:

1. Penegak Hukum yaitu Perlunya regulasi dan penegakkan hukum dan pengawasan yang lebih proaktif dalam *Cyber Space* yang mana menjadi "sarana" baru untuk melakukan tindakan-tindakan yang merugikan hak-hak pihak lain dan disebabkan *Cyber Space* yang

⁴⁷ Turyandoko, Yohanes Ari. "*Penegakkan Hak Cipta Dari Tindakan Pembajakan Di Indonesia*" Lex Crimen Vol.II No.5, 2013, hlm.51.

dianggap merupakan suatu “dunia baru” yang dapat dimanfaatkan dan masih kurang tegasnya penegakkan terutama pengawasan di “dunia baru” ini, yaitu di *Cyber Space*, *Cyber Space* memiliki mekanisme-mekanisme baru, mengubah cara berinteraksi, memandang sesuatu, hal tersebut merupakan dampak dari perkembangan teknologi di bidang internet terutamanya, tatanan di *Cyber Space* yang masih diperlakukan seperti “dunia baru” ini yang dapat memberikan dampak yang nyata di dunia nyata, sekalipun melalui *Cyber Space*, sehingga perlunya *Cyber Space* ini diawasi, diatur, ditegakkannya hukum sebelum makin menimbulkan kerugian-kerugian yang lebih menyebar ke aspek-aspek maupun bidang-bidang lain.

2. Masyarakat yaitu agar dapat lebih menghargai jerih payah Pencipta demi terciptanya suatu Ciptaan yang dalam pembahas kali ini terhadap Program Komputer, dan agar menumbuhkan budaya menghargai karya orang lain dan kebanggaan untuk tidak turut mengembangkan terjadinya pelanggaran-pelanggaran terhadap Program Komputer di *Cyber Space*, karena kunci subur atau tidaknya pelanggaran-pelanggaran dalam hal ini terhadap Program Komputer yaitu terletak kembali lagi di Masyarakat, dengan masyarakat yang menghargai Hak Kekayaan Intelektual Pencipta dalam hal ini Program Komputer, maka “industri” pelanggaran hukum terhadap Program Komputer ini akan hilang dengan sendirinya
3. Pihak Terkait yaitu para penyedia jasa, layanan, juga pihak ketiga yang turut serta dimanfaatkannya layanannya untuk melaksanakan pelanggaran hukum terhadap Program Komputer di *Cyber Space*, seperti layanan Situs *web*, layanan iklan *online*, layanan *cloud storage service* yang digunakan untuk menyimpan hasil pelanggaran Hak Ciptanya, wajib turut serta dalam melawan konten-konten yang melanggar Hak Kekayaan Intelektual.

Daftar Pustaka

Buku

- Agus, Budi Riswandi., dan M.Syamsudin, Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum, PT Grafindo Persada, Jakarta, 2004.
- _____, Hukum dan Internet di Indonesia, UII Press, Yogyakarta, 2003.
- Ahkam, Muhammad Subroto., dan Suprapedi, Pengenalan HKI (Hak Kekayaan Intelektual) konsep dasar kekayaan intelektual untuk penumbuhan inovasi, PT.Indeks, Jakarta, 2008.
- Arief Mansur, Dikdik M., Elisatris Gultom, Cyber Law : Aspek Hukum Teknologi Informasi, Refika Aditama, Bandung, 2009.
- Djumhana, Muhammad., dan Djubaedillah, Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2006.
- _____, Hak Milik Intelektual, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 1993.
- Fuady, Munir, Perbuatan Melawan Hukum pendekatan kontemporer, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010.
- Irawan, Candra., Politik Hukum Hak Kekayaan Intelektual Indonesia, Mandar Maju, Bandung, 2011.
- Kansil, C.S.T., Hak Milik Intelektual - Hak Milik Perindustrian dan Hak Cipta, Bumi Aksara, Jakarta, 1990.
- Muhammad, Abdulkadir, Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001.
- Purwaningsih, Endang., Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan Lisensi, Bandar Maju, Bandung, 2012.
- Ramli, Ahmad M., Cyber Law & HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia, PT.Refika Adityama, Bandung, 2010.
- Saidin, OK., Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual, PT.RajaGrafindo Persada, Jakarta, 1995.

Sitompul, Asril., Hukum Internet (pengertian mengenai masalah hukum di Cyberspace), PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001.
Sutendi, Ardian., Hak Atas Kekayaan Intelektual, Sinar Grafika, Jakarta, 2013.
Utomo, Tomi Suryo, Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global, Graha Ilmu, 2010.

Jurnal

Agus, Budi Riswandi, *"Hukum dan Teknologi: Model Kolaborasi Hukum dan Teknologi dalam Kerangka Perlindungan Hak Cipta di Internet"*, Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM Vol.23 No.3, 2016.

Dilaga, Robby Akhmad Surya. *"Perlindungan Hukum terhadap Pencipta Software Game dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta"*, Jurnalius Vol.4 No.2, 2016.

Inggrid Holonita Dosi et.al, *"Aspek Hukum Perlindungan Hak Cipta Program Komputer di dalam Creative Commons Indonesia"*, Diponegoro Law Journal Vol.6 No.2, 2017.

Rumopa, Vanessa C. *"Pengaturan Hukum Mengenai Hak Ekonomi Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta"* Lex Crimen Vol.VI No.3, 2017.

Suyud, Margono. *"Prinsip Deklaratif Pendaftaran Hak Cipta: Kontradiksi Kaedah Pendaftaran Ciptaan dengan Asas Kepemilikan Publikasi Pertama Kali"*, Jurnal RechtsVinding Vol.1 No.2, 2012.

Syamsudin, M. *"Nilai-Nilai Karya Cipta Dan Problematik Perlindungan Hukumnya"* Jurnal Fakultas Hukum UII Vol.8 No.1, 2001.

Tamamile, Bima Subrata. *"Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Perangkat Lunak dari Tindakan Pembajakan"*, Lex et Societatis Vol.IV No.5, 2016.

Turyandoko, Yohanes Ari. *"Penegakkan Hak Cipta Dari Tindakan Pembajakan Di Indonesia"* Lex Crimen Vol.II No.5, 2013.